

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>iii</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GRAFIK .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR BAGAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penelitian .....	1
B. Rumusan Masalah Penelitian .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Struktur Organisasi Skripsi .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
A. Hakikat Media Pembelajaran .....	10
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	10
2. Ciri-ciri Media Pembelajaran .....	11
3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	12
4. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran .....	13
B. <i>Computer Based Instruction (CBI)</i> .....	14
1. Pengertian <i>Computer Based Instruction (CBI)</i> .....	14
2. Kelebihan dan Kekurangan <i>Computer Based Instruction</i> .....	16
3. Pengertian <i>Computer Based Instruction Model Drills</i> .....	17
4. <i>Flowchart Model Drills</i> .....	19
5. Tahap Pembuatan <i>Computer Based Instruction Model</i> .....	

<i>Drills</i> .....	20
C. Media <i>Slide</i> Presentasi .....	22
1. Konsep Media <i>Slide</i> Presentasi .....	22
2. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Slide</i> Presentasi .....	23
D. Prestasi Belajar .....	24
1. Pengertian Prestasi Belajar .....	24
2. Faktor yang mempengaruhi Prestasi Belajar .....	25
3. Jenis Prestasi Belajar .....	26
4. Instrumen/Alat Ukur Prestasi Belajar .....	28
D. Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi .....	29
E. Keterkaitan Antara <i>Computer Based Instruction Model</i> <i>Drills Challenger Game</i> dan Media <i>Slide</i> Presentasi dengan Prestasi Belajar Siswa .....	30
F. Penelitian Terdahulu .....	32
G. Kerangka Berpikir .....	33
H. Asumsi .....	34
I. Hipotesis Penelitian .....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	35
A. Lokasi dan Subjek Penelitian .....	35
1. Lokasi Penelitian .....	35
2. Populasi dan Sampel .....	35
B. Metode dan Desain Penelitian .....	36
1. Metode Penelitian .....	36
2. Desain Penelitian .....	37
3. Variabel Penelitian .....	37
4. Definisi Operasional .....	38
C. Instrumen Penelitian .....	40
1. Tes Pilihan Ganda ( <i>Multiple-Choice</i> ) .....	40
2. Tes Praktik .....	40

D. Teknik Pengembangan Instrumen .....	41
1. Uji Validitas .....	41
2. Uji Reliabilitas .....	43
3. Tingkat Kesukaran Soal .....	44
4. Daya Pembeda .....	46
E. Teknik Pengumpulan Data .....	47
1. Tes Pilihan Ganda ( <i>Multiple-Choice</i> ) .....	47
2. Tes Praktik .....	47
F. Teknik Analisis Data .....	48
1. Uji Normalitas .....	48
2. Uji Homogenitas .....	48
3. Uji Hipotesis .....	48
G. Prosedur Penelitian .....	50
 <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>54</b>
A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	54
1. Prestasi Belajar Menggunakan Media <i>Computer Based Instruction Model Drills Challenger Game</i> .....	54
2. Prestasi Belajar Menggunakan Media <i>Slide Presentasi</i> .....	55
3. Pengujian Hipotesis dan Analisis Data .....	58
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	64
 <b>BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>71</b>
A. Simpulan .....	71
B. Rekomendasi .....	72
1. Bagi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan .....	72
2. Bagi Guru .....	73
3. Bagi Peneliti Selanjutnya .....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>75</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hubungan Antara Variabel .....	38
Tabel 3.2 Kriteria Acuan Validitas Soal .....	42
Tabel 3.3 Hasil Perhitungan Validitas Soal .....	43
Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas Soal .....	44
Tabel 3.5 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal .....	45
Tabel 3.6 Kriteria Koefisien Daya Pembeda .....	46
Tabel 3.7 Hasil Daya Pembeda Soal Instrumen Tes Pilihan Ganda .....	47
Tabel 4.1 Skor Prestasi Belajar Domain Kognitif Kelas Eksperimen .....	55
Tabel 4.2 Skor Prestasi Belajar Domain Psikomotor Kelas Eksperimen .....	55
Tabel 4.3 Skor Prestasi Belajar Domain Kognitif Kelas Kontrol .....	56
Tabel 4.4 Skor Prestasi Belajar Domain Psikomotor Kelas Kontrol .....	56
Tabel 4.5 Perbandingan Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Domain Kognitif	
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	56
Tabel 4.6 Perbandingan Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Domain Psikomotor	
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	57
Tabel 4.7 Perbandingan Skor Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Domain	
Kognitif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	57
Tabel 4.8 Perbandingan Skor Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Domain	
Psikomotor Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	57
Tabel 4.9 Perbandingan Skor Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	
dan Kelas Kontrol .....	57
Tabel 4.10 Uji Hipotesis Umum .....	61
Tabel 4.11 Uji Hipotesis Domain Kognitif .....	62
Tabel 4.12 Uji Hipotesis Domain Psikomotor .....	63

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Flowchart</i> CBI Model Drills .....	20
Gambar 2.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar .....	25
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir Penelitian .....	33

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Perbandingan Skor Rata-rata *Pretest – Posttest –*

*Gain* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ..... 58

## DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Prosedur Penelitian .....	51
-------------------------------------	----